====== Dungeon Keeper - Deeper Dungeons - Teil 2 ======

<< Zu Teil 1: Missionen 1 - 9 <<

Level 10: Netzcaro



Zunächst gilt es nach Norden und Süden vorzustoßen, wo man einen Eingang und das erste Goldfeld erschließt. Weiter nördlich trifft man dann auch direkt auf eine riesiges Lavafeld, das als Art Spießrutenlauf gedacht ist. Damit die Imps hier nicht ständig Feindkontakt haben, sollte man direkt mit einer der gegebenen Türen den Zugang verschließen (Brücke nicht verkaufen, kein Neubau möglich)!! Weiterhin gilt es dann schnellstens den Dungeon auszubauen und vor allem nach Westen hin zu sichern, denn dort kommen bald zahlreiche Helden heran, denen man lange Zeit nichts entgegensetzen kann!
Wollen Sie Räume nach Westen hin errichten (durchaus empfehlenswert, da der Platz nach Osten hin etwas knapp ist), sollten Sie diese folglich direkt absichern lassen und spätestens beim Auftauchen der Helden nochmal einen genauen Blick auf die Wände werfen!
Mit dem nahen Gold (Abbau nach Westen hin möglichst zu Beginn, damit man später hier nicht auf Gold verzichten muss um keinen Feindkontakt zu bekommen!) wird man den Dungeon komplett ausbauen können. Wichtig ist vor allem die Handwerkskammer, die Sie eine Zeit lang über die Runden bringen muss. Bauen Sie diese daher direkt extrem großzügig aus oder lassen Sie zumindest genügend Raum für eine Erweiterung.
Sind die ersten Kreaturen einigermaßen trainiert, kann man Richtung Osten buddeln, wo man in der kleinen Nische eine Handwerkskammer mitsamt einem Teufler findet, welche von einigen vergleichsweise schwachen Helden verteidigt wird.
Errichten Sie spätestens jetzt eine große Handwerkskammer, mit der man sich eine Zeit lang über Wasser halten muss und welche auch für den Kampf gegen die zahllosen Helden aus dem Westen nötig ist. Wichtig ist daher, dass man erst mal alle Orcs trainieren lässt bis sie Level 5 erreichen und somit den Beschleunigen-Zauber beherrschen.
Werfen Sie die so trainierten Orcs dann direkt in die Handwerkskammer, wo sie dem Teufler zur Hand gehen. Unterstützung sollten die Arbeiter dann bald von den Eisernen Jungfrauen bekommen, für die es nach Level 6 heißt „Aus mit Training“.
Massiv vorhanden sind hier natürlich auch die Zauberer, die man nur bis Level 4 trainieren sollte, da sie leider auch nicht in der Handwerkskammer arbeiten wollen und damit zunächst vor allem Kostenstellen sind!
Besitzt man bereits einen/einige Vampir/e sollten man diese allein im Trainingsraum belassen und ihn

ansonst komplett dichtmachen, denn für die Zahltage wird man doch einige Goldstücke brauchen.
Während die Fallen-Produktion auf Hochtouren läuft, sollte man sich zusätzlich weiter Richtung Osten vorbuddeln, wo man nahe dem Ende des Lavasee einen kleinen Hohlraum mit einigen Helden findet.
Setzen Sie hier möglichst viele Kreaturen ein um die Gegner schnell und gefahrlos niederzuringen und in der Nische dann ein Level-Steigern-Spezial zu finden.



So gestärkt gilt es dann den Angriff oder besser die Verteidigung gegen die vom Westen her ankommenden Helden zu organisieren, denn „mit deren Hilfe“ wird man zahlreiche Vampire züchten können, die fortan Ihre Kreaturenmasse enorm stärken werden und auch erstmal wieder Entlastung für die Kriegs-Kasse bringen!!
Prüfen Sie dazu dann erstmal, welcher Weg zu Ihrem Dungeonherz, welches die Helden natürlich zielstrebig ansteuern, am längsten ist. Diesen gilt es dann mit möglichst vielen Blitz- und Machtwort-Fallen, notfalls auch mit einigen Indy-Fallen, zu besetzen, damit man sich bereits vor dem ersten Feindkontakt von einem großen Teil der Gegnerschaft verabschieden kann.
Sichern Sie den Zugang zu dem zentralen Dungeonteil mit magischen Türen und brechen Sie erst dann einen Durchgang zum westlichen Bereich frei, wenn alle Fallen geladen und wichtige Türen verschlossen sind (damit die Imps nicht von den Helden massakriert werden!).
Lassen Sie die Helden dann herankommen und in den Fallen verenden. Die Ersten scheinen dabei noch recht ungefährlich zu sein, doch wenn die ersten Fallen erstmal entladen sind, wird man mit der vollen Gegnerschaft konfrontiert, gegen die man auf offenem Feld keine Chance hätte!
Warten Sie daher bis die Gegner die Türen selbst durchbrechen und sammeln Sie zu diesem Zweck Ihre Kreaturen nahe diesen „Sollbruchstellen“. In den engen Gängen wird man kaum in den Kampf eingreifen können, versuchen Sie daher nur stark angeschlagene Kreaturen aus dem Kampf heraus zu nehmen.
Leichte Verluste sollten hingenommen werden, da dies der einzige vergleichsweise unkontrollierte Kampf bleibt.
Erkunden Sie dann den Bereich im Südwesten und machen Sie sich darauf gefasst nochmals einige kleinere Gegnergruppen aus den Weg zu räumen.
Sobald die Fernkämpfer, vor allem die Zauberer, wieder regeneriert haben, sollte man sich daran machen den „Brückenweg“ durch die Lava zu einem seltsamen „Effekt“ zu säubern. Werfen Sie dazu jeweils acht Zauberer an einer Stelle ab, wo die Kreaturen gegen einige Gegner losschlagen können.
Haben Sie während des Kampfes ein Auge auf die Zauberer, damit diese nicht eventuell im Gegenfeuer untergehen.



Beim östlichen „Effekt“ angekommen, wird man dann plötzlich Brücken bauen können, was den Rest der Karte erschließt.
Schlagen Sie nun direkt eine Brücke zur anderen Seite im östlichen Rand, wo man in einer kleinen Kammer auf zahlreiche Level 4 Horny trifft, die ein Gefängnis verteidigen. Setzen Sie die Stärksten Kreaturen ein um diese Gegner gefahrlos besiegen zu können und erobern Sie dann das Gefängnis, womit man eine weitere „Rekrutierungsmöglichkeit“ für Kreaturen bekommt.
Anschließend schlägt man Brücken zu den zahlreichen kleinen Inseln und attackiert alle verteidigende Helden, damit man sich gefahrlos das Level-Steigern-Spezial und das Diamanten-Feld unter den Nagel reißen kann.
Auf der westlichen Seite findet man dann nochmals ein Diamantenfeld, das einfacher abzubauen ist, aber auch von drei interessant platzierten Indy-Fallen geschützt wird.
Dank dem stattlichen Geld-Fluss wird man nun alle Kreaturen trainieren lassen können, so dass man bald über eine respektable Armee verfügen sollte (Vampire und Skelette werden zahlreich aus den besiegten Helden gezüchtet!).
Durch Folter kann man hier überdies einige Informationen über den gegnerischen Dungeon bekommen, weshalb man vor allem die gegnerischen Magier auf die Streckbank legen sollte.
Vor dem finalen Angriff auf die Heldenfeste, sollte man sich noch das Level-Steigern-Spezial im Westen sichern.
Anschließend tritt man eine Tür nach der anderen ein und rückt langsam dem gegnerischen Dungeonherz entgegen. Dort kommt dann der Ritter mitsamt einiger kampfstarken Gesellen heran. Da man selbst inzwischen aber über mehr als 50 gut trainierte Kreaturen verfügen sollte, wird das kein Problem darstellen, so dass das gegnerische Herz kurz nach dem Ritter vernichtet wird..!

Level 11: Batezek



Heben Sie zunächst Ihren Dungeon aus und schnappen Sie sich die Goldfelder Richtung Süden. Beim südöstlichen entdeckt man ein unbekanntes Gebiet, das von einigen Helden verteidigt wird, Sie sollten also nicht zu schnell Gold abbauen. Wichtig ist es daher auch, dass Sie sofort mit dem Training der Kreaturen beginnen. Das Level-Steigern-Extra nordöstlich des Dungeon-Herzens sollte man zunächst noch aufbewahren und sich für den ersten Feindkontakt aufheben, da man diesen mitunter recht schnell haben kann!
Achten Sie deshalb auf die Mini-Karte, wo herbeikommende Helden angezeigt werden. Geben Sie Ihren Imps daher auch immer genügend Zeit zum Sichern der Wände, denn die Karte ist voller unbekannter Höhlen, die man zunächst noch möglichst meiden sollte, da man dort auf Helden mitsamt deren Portale und Fallen trifft!
Wichtig ist hier vor allem der Friedhof, den man möglichst schnell erforschen muss, denn mit den dort gezüchteten Vampiren wird man die Oberhand behalten.
Weiterhin ist es zunächst sehr wichtig sich das Diamantenfeld Richtung Südosten zu sichern, wo man aber vorsichtig buddeln muss, da man, wie bereits erwähnt, dort auch recht schnell auf unbekanntes Gebiet stößt, das von einigen Helden verteidigt wird. Zusätzlich muss man damit rechnen, dass die ersten Angriffstrupps der Helden diesen Punkt ansteuern, weshalb man die Sicherung der Wände nicht vergessen darf, Ist der Dungeon erstmal ordentlich ausgebaut und gesichert, kann man sich darauf beschränken die Kreaturen trainieren zu lassen und erst später auf einen kontrollierten „Durchbruch“ setzen, der dann das erste „Material“ für den Friedhof bringt.



Vor allem die Drachen erweisen sich zu Beginn als wichtigste Kämpfer, die jedoch auch von den Zauberern in der zweiten Ruhe gut unterstützt werden können.
Den ersten Feindkontakt sollte man dann gut planen, denn wenn die feindlichen Kräfte nicht in Ihren Dungeon eindringen können, werden sie sich davor sammeln und so eine nochmals größere Gefahr darstellen. Es gilt folglich den Durchbruch genau zu planen und den Bereich darum mit einigen Blitz-Fallen zu verstärken, damit man möglichen Gegnerschwemmen einigermaßen gut gerüstet entgegen treten kann. Wichtig ist daher vor allem ein rechtzeitiges Savegame!
Hat man die Angriffstruppen erstmal erledigt, kann man recht ruhig die zahlreichen ausgebuddelten Bereiche erkunden und sich auch das Gold schnappen, dass man zur Finanzierung der Vampir-

Bestände brauchen wird!
Richten Sie sich dazu zunächst nach Norden, wo man nahe dem Heldenportal auch noch einen kleinen Friedhof mitsamt zweier Skelette findet. Dahinter gibt es dann noch ein Karte-Offenbaren-Spezial, dass dann alle weiteren taktischen Fragen klären dürfte.
Den Köderraum zu erobern ist hier übrigens recht nutzlos, da man bekanntlich keinem gegnerischen Keeper irgendwas abködern kann. Versperren oder Verkaufen Sie ihn!
Dank genereller Einsicht in die Karte kann man sein weiteres Vorgehen gegen die zahlreichen Helden optimal koordinieren.
Meiner Meinung nach sollte man sich zunächst das zweite Diamantenfeld im Südwesten sichern um das Training und den Aushalt der eigensinnigen Vampire sichern zu können. Dazu muss man aber zwei Horny niedermachen, was jedoch dank der Hilfe eines Dritten kein großes Problem sein sollte.
Weiterhin sollte man sich recht bald zum Heldenportal im Südosten vorkämpfen, denn dort werden wirklich regelmäßig Heldentrupps herausspringen. Diese Truppen kann man jedoch mit zahlreichen Blitz- und Machtwort-Fallen herrlichst zerschlagen, so dass der Friedhof selten leer werden wird und man daher bald einen eigenen kleinen Dungeon für die Vampire bauen muss, damit diese nicht ständig gegen die Zauberer aktiv werden!
Dank viel Gold und vieler Vampire ist dann die Vernichtung aller anderen Heldennester auf der Karte kein Problem, vielmehr eine zeitliche Angelegenheit, die jedoch durch allerhand Goodies belohnt wird (Steigern- und Sichern-Spezial, neue Kreaturen,...).
Die Vernichtung des gegnerischen Dungeon-Herzens hat darauf nur in sofern einen Einfluss, dass alle gegnerischen Türen wegbrechen und man so die Gegner mehr in Masse bekämpfen muss, als nach und nach. Sonst wird der finale Angriff aber erst erfolgen, wenn alle Helden weggefegt wurden und auch zufällig gerade keine Helden beim Portal im Südosten erschienen sind.
Bereiten Sie sich auf den finalen Angriff dann aber wirklich gut vor, denn es wird heftigst zur Sache gehen, wie man es sonst nur in der letzten Mission der Hauptspiels erleben durfte!
Warten Sie daher, bis alle Eingänge mit einigen Fallen vermint sind, die Schatzkammern bei den Diamanten-Feldern nicht so schnell geplündert und ausgeräuchert werden können (magische Türen + Fallen!) und vor allem die beiden entscheidenden Heldenportale im Süden und Südosten so massiv wie nur möglich mit Fallen besetzt wurden.
Wer kein Risiko eingehen will, sollte hier weitgehend alles mit Fallen pflastern, denn nur so wird man sicherstellen können, dass die ankommenden Helden wirklich stark dezimiert werden, wobei man mit einer Truppe aus Level-10-Vampiren auch recht gut gegen den Ritter vorgehen kann!
Der eigentliche Angriff wird dann durch einige kleinere Spähtrupps eröffnet, die vor allem im Südwesten ärgerlich sein können, da dort Feen erscheinen, deren Blitz-Zauber im weitläufigen Gebiet fatal brachial wirkt! Nehmen Sie sich diesem Angriff daher erstmal selbst an, damit nicht etwa der ganze Imp-Bestand hier draufgeht!
Erst wenn diese Welle vernichtet wurde, wird im Süden der eigentliche Angriff aus zwei Portalen erfolgen, dem man dann nach Überwindung einiger oder aller Fallen einfach alle verfügbaren Kreaturen entgegen wirft, womit der Sieg dann eigentlich gesichert sein sollte, da man final meist um die 50 Kreaturen besitzen dürfte...

Level 12: Benetzaron



Buddeln Sie sich zum Eingang durch und errichten Sie dann wie üblich Ihren Dungeon. Zunächst sollte man sich die Goldader nach Westen und Osten hin sichern. Wichtig wird hier auch sehr bald die Sicherung der Wände, da gegnerische Truppen alsbald gegen Sie vorrücken.
Nach Süden hin findet man einige Skelette, die Ihre Truppe gut verstärken. Rücken Sie dort dann jedoch nicht weiter vor, denn das Goldfeld mit den Diamanten wird von einigen Helden verteidigt! Konzentrieren Sie sich eher darauf die kampfstarken Kreaturen trainieren zu lassen und den Dungeon gut auszubauen und zu sichern.
Sobald Sie dann über einen Friedhof verfügen und bereits einige passabel kampfstarke Kreaturen haben sollten Sie nach Norden vorrücken, wo man im Goldfeld weitere Skelette findet und die wenigen angetroffenen Helden direkt in den ersten Vampir umsetzen kann.
Sichern Sie dann unbedingt das Goldfeld, denn es wird Sie die nächste Zeit über versorgen müssen! Bauen Sie daher auch baldmöglichst die Handwerkskammer gut aus, damit man mit ihr eine Zeit lang den Goldbedarf decken kann.
Im Nordwesten findet man hinter einigen Türen, Fallen und ein paar starken Helden den Heil-Zauber, der aber zunächst mangels Gold recht nutzlos ist. Da man im Westen auch nur ein Verstärken-Spezial erbeuten kann, ist es am effektivsten, wenn man baldmöglichst Richtung Süden vor stößt und die Verteidiger des dortigen Gold- und Diamantenfeldes attackiert.
Damit man dabei dann nicht direkt von allen herumlungernden Helden angegriffen wird, sollte man einige Türen bereithalten und damit die gebuddelten Gänge der Helden verschließen, so dass Ihre Imps auch nicht auf Erkundungstour gehen können!
Bringen Sie dann schnellstens den Abbau der Diamanten in Gang, so dass man über ausreichende Gold-Kapazitäten zum Aushalt der wachsenden „Vampir-Menge“ verfügt. Diese werden mal wieder Ihre stärkste Waffe sein, weshalb man sie natürlich ganz besonders pflegen muss und rechtzeitig zum Zahltag genügend Gold parat haben muss.
Tasten Sie sich dann nach und nach Richtung Süden vor. Im Südwesten findet man neben einer gefüllten Schatzkammer auch ein Gefängnis, das baldmöglichst erobert werden sollte, damit man dort jede Menge Skelette „züchten“ kann, welche für den „Endkampf“ eine wichtige Säule darstellen.

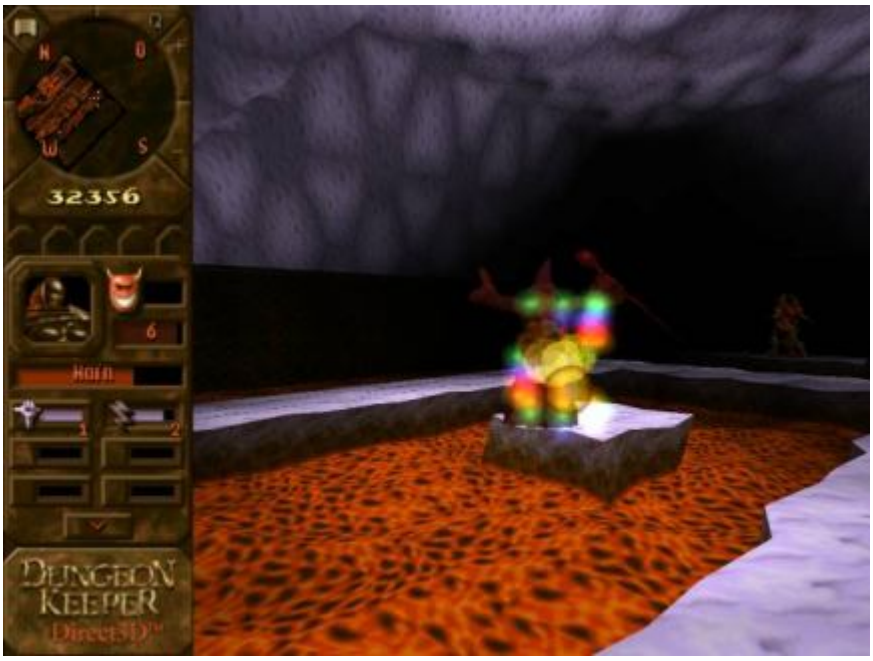


Säubern Sie nun den Bereich im Südwesten und sichern Sie sich dann im Südosten zunächst das Level-Steigern-Spezial im kleinen See. Wenden Sie es aber am besten erst an, wenn es sich wirklich lohnt, sprich viele Kreaturen bereits auf Level 9 sind.
Bevor man dann jedoch die Tür zum Labyrinth in der südöstlichen Ecke aufbricht, sollte man noch die Türen an der östlichen Seite wegbrechen und sich das dortige Level-Steigern-Spezial schnappen, dass nur von einigen Magiern verteidigt wird.
Sobald man dann die starke Samurai-Kampftruppe im Südosten angreift, muss man sich auch auf den Endkampf vorbereiten. Warten Sie daher am besten bis alle Gefangenen verhungert oder zurecht gefoltert sind und wenden Sie dann die verbliebenen Level-Steigern-Speziale an.
Wichtig ist vor allem, dass man über viele Level 10 Vampire und Skelette verfügt.
Sobald die Samurai-Truppe im Südosten besiegt wurde, kommt eine erste Welle mit starken Gegnern über Sie, die überall auf der Karte verteilt auftaucht und somit nur recht schwer zu bekämpfen ist. Da es keine Heldenportale gibt, die man sichern könnte, muss man selbst die einzelnen „Brandherde“ aktiv bekämpfen und hoffen, dass zwischenzeitlich nicht zu viele einzelne Kreaturen und Imps besiegt werden. Hat man die erste Welle jedoch erstmal besiegt, bleibt einem nicht viel Zeit zum Sammeln, denn es wird direkt ein zweiter Angriff durch eine nochmals stärkere Truppe erfolgen.
Hier sind dann vor allem die Feen und Magierinnen gefährlich, da deren Blitz- und Wind-Zauber Ihre Truppen fast wirkungslos machen können! Setzen Sie daher in deren Nähe möglichst viele Level-10-Skelette ab, die ebenfalls mit Blitz-Zaubern angreifen und so recht schnell der Plage Herr werden. Gegen die restlichen Horden hilft dann der gezielte Einsatz aller Vampire.
Die Truppe um den Ritter selbst erscheint dann beim kleinen See, so dass man sie nach der Ausschaltung aller anderen Helden mit allen verbliebenen Truppen angreifen kann.
Schafft man es beim ersten mal nicht direkt die chaotische Situation zu meistern, sollte man ein Savegame laden und die nun bekannten „Eintrittsstellen“ der Helden mit einigen Fallen versehen, was leider im durchaus großflächig ausgehobenen Level nicht immer leicht ist, weshalb man sich beispielsweise auch in den eigenen Bereich mit Gängen zurückziehen kann, wo die Fallen wirkungsvoller zum Einsatz gebracht werden können.

Level 13: Daka-Gorn



Der Level beginnt recht unauffällig, trotzdem darf man gerade zu Beginn keine Fehler machen!
Buddeln Sie daher so gen Westen, dass man von Norden her zum Eingang buddeln kann, so dass man den feindlichen Gang direkt unter dem Eingang meidet. Gegen die dortigen Zwerge hätte man ansonst keine Chance!
Dank dem schnell zugänglichen Gold und dem Diamantenfeld wird man keine Probleme haben den begrenzten Dungeon schnell umfangreich auszubauen.
Die Kreaturenzahl ist auf 10 beschränkt, so dass man durchaus auch mit 10 Zauberern hantieren muss, was aber kein Problem darstellt! Lassen Sie daher erstmal alles erforschen und werfen Sie dann alle Kreaturen in den Trainingsraum. Dank genügend Gold und der Möglichkeit den Spielablauf per Strg- und +-Taste zu beschleunigen, wird man recht bald über Level-10-Kreaturen verfügen.
Mit diesen erobert man dann zunächst den Unsichtbarkeitszauber im Westen und buddelt sich dann zum feindlichen Gewölbe nahe dem Eingang durch.
Sie kommen dort bis zum zweiten Teilbereich der Karte, wo man einen getarnten Imp zunächst den Weg pflastern lassen sollte. Nehmen Sie sich dann den Gegnern auf den Inseln an. Vor allem die Zauberer sind hier sehr effektiv, so dass man bald jeglichen Widerstand gebrochen haben sollte. Ärgerlich sind lediglich die Magier, deren „Schild-Zauber“ eine Zeit lang jeglichen Schaden auf Ihre Angreifer umleitet, so dass es mitunter empfehlenswert ist die Zauberer erstmal zum nächsten Ziel zu „befördern“.
Zusätzlich muss man etwas auf die Imps achten, denn ab jetzt wird man immer mehr durch Fallen geplagt, in welchen man nicht zu viele Imps verlieren darf, denn sonst wird man den „Goldpuffer“ alsbald nur wegen den Imps verbraten haben (das Diamantenfeld wirft ja nicht übermäßig viel ab und eine Handwerkskammer wird man hier nicht mehr bekommen!).



Brechen Sie dann zunächst die Tür im Westen auf, wo man im kleinen Raum ein Level-Steigern-Spezial findet, das man aber mit Bedacht anwenden sollte, denn die Kreaturen kann man ja eigentlich auch so ordentlich trainieren. Belassen Sie es daher am besten erstmal in der Bibliothek und heben Sie es sich für einen harten Kampf auf oder wenn die Kreaturen schon Level 9 erreicht haben und somit der nächste Levelaufstieg am längsten dauert.
Da man überdies recht bald allein mit Zauberern nicht viel anfangen kann, sollte man durchaus einige schwächere aus dem Dungeon

werfen, so dass man unter 10 Kreaturen hat und mit etwas Glück eine Eiserne Jungfrau oder ein Teufler aus dem Eingang kommen, welche deutlich stärker sind und die Zauberer eigentlich komplett und gut ersetzen. Hat man also genügend Zeit, sollte man direkt alle Magier rauswerfen und das Spiel so lange treiben, bis man nur noch Teufler und Eiserne Jungfrauen hat, welche man dann dank „Strg“ & „+“ - Taste (Spielbeschleunigung) recht schnell ordentlich trainieren kann.
Kämpfen Sie sich dann langsam in den mittleren Abschnitt vor und brechen Sie die Türen jeweils nur nach einem Savegame und mit vollständig regenerierten Truppen auf, den mitunter trifft man auf heftigen Widerstand, der oft noch durch Helden, die durch die Decke kommen verstärkt wird.
Wichtig ist, dass man bei mehr als 10 Kreaturen (an verschiedenen Stellen findet man „Verstärkung“, mit der man die Kreaturenzahl über 10 steigern kann) möglichst keine Verluste mehr erleidet, denn diese werden natürlich nicht aufgefüllt!
Gehen Sie daher vorsichtig vor und nutzen Sie auch den hier zu findenden Schild-Zauber, der vor allem schwächere Kämpfer eine Zeit lang gut schützt.



Nützlich ist auch das Wiederbeleben-Spezial, dass man sich aber für den tragischen Verlust einer wirklich starken Figur aufheben sollte. Zum Beispiel für den Horny, den man im östlichen Teil findet und welcher Ihre Kampfkraft enorm steigert!
Gegen die nervigen Feen mit ihrem Wind-Zauber, sind vor allem die bodenständigen Teufler effektiv, weshalb man bei Kämpfen gegen diese Helden primär die Teufler ins Gefecht werfen sollte.
Achten Sie aber trotzdem darauf, wo Ihre restlichen Truppen hingepustet werden, denn hier findet man öfter leicht „versenkte“ Indy-Fallen, die schnell eine Katastrophe auslösen können.
Neben dem wichtigen Heilungs-Zauber findet man hier auch noch einen Tempel, weshalb man diesen Teil der Karte wirklich vollständig und genau untersuchen sollte.
Im nächsten Kartenbereich gilt es dann erneut einen Lavasee gespickt mit Helden auf kleinen Inseln zu überwinden, was nach gleicher Manier wie beim ersten vollzogen wird. Mit Eisernen Jungfrauen geht das sogar noch schneller, da deren Blitz-Zauber deutlich effektiver ist als alle sonstige „Zauberer-ei“. Zusätzlich kann man auch gerne den Horny hier ranlassen, da dieser die Lava spielend verträgt..!
Der letzte Abschnitt wird dann natürlich entscheidend schwerer, was man schon daran erkennt, dass hinter der westlichen Tür direkt mal eine Indy-Falle wartet! Rücken Sie daher zunächst im Osten vor und machen Sie sich hier direkt auf heftigste Kämpfe gefasst! Rücken Sie daher erst vor, wenn Sie mindestens 10.000 Goldstücke haben um die Kämpfer mit Heil- und Schutz-Zaubern zu unterstützen. Die Imps müssen dann beim Vordringen besonders beobachtet werden, da ansonst zahllose Fallen enorme Verluste verursachen!
Bevor Sie sich dem gegnerischen Dungeon-Herz in der Mitte annehmen, sollte man unbedingt alle anderen Räume aufbrechen und die dortigen Helden niederkämpfen. Ohne Verluste wird man danach durch „Eroberung“ diverser zusätzlicher Kreaturen mindestens deren 15 besitzen, womit man dem finalen Kampf dann doch etwas leichter entgegensehen kann! Zusätzlich findet man hier auch weitere nette Extras: Neben Gold, ein Heldenraub- und ein Level-Steigern-Spezial. Nebenbei sollte man auch am südlichen Rand alles wegbuddeln, denn etwa in der Mitte findet man noch den Blitz-Zauber, welcher bei ausreichenden finanziellen Mitteln sehr gut beim Gegner ankommt 😉

Hinter der einzigen, zentralen magischen Tür findet schließlich das gegnerische Herz, das von einigen starken Samurai verteidigt wird, die bei Eindringen Ihrer Truppen auch noch durch weitere herunterbrechende starke Helden mitsamt dem Ritter verstärkt werden!
Da man diese Kombination selbst mit „maximaler“ Kreaturenzahl, nur dann schafft, wenn man massiv durch Zauber in den Kampf eingreifen kann (Blitz, Heilung und Schild), was natürlich auch entsprechende Goldreserven von mindestens 50.000 benötigt, sollte man versuchen die beiden Gruppen getrennt zu attackieren.
Lassen Sie dazu erstmal die magische Tür von magisch begabten Truppen aufbrechen und ziehen Sie diese dann auch sofort zurück, so dass keine Ihrer Kreaturen im „Herz-Raum“ die zusätzlichen Truppen „herbeiverursacht“.
Warten Sie nun einfach, bis die Samurai-Kampftruppe langsam den Raum verlässt und einen gewissen Abstand hat. Werfen Sie Ihre dann alle Ihre Kreaturen über und lassen Sie sie niedermachen.
Nach einer regenerativen Phase greift man dann das Herz selbst an, wo der Ritter nach auch mitsamt seiner Kumpanen auftaucht, die nun keine so große Gefahr darstellen sollten..!

Level 14: Dixaroc



Der Level beginnt mit einer schlimmen Befürchtung, was sich jedoch mit etwas Überblick glücklicherweise als falsch herausstellt!
Gehen Sie daher direkt die Symbiose mit der Spinne ein und brechen Sie die nahe Tür auf. Dahinter gilt es den Gang schnell zu durchlaufen, da zwei Indy-Fallen aus den Seitengängen kommen, aber nach „hinten“ wegrollen und dort im See verschwinden, so dass man direkt weiter vorstoßen kann.
Im nächsten großen Raum trifft man auf einige Bogenschützen, die man zunächst mit den beiden zur Verfügung stehenden Zaubern bearbeiten und dann mit den Klauen komplett zerlegen muss. Meiden Sie den Fernkampf, denn dort sind die Gegner natürlich etwas geschickter!
Nach erfolgreich bestandenem Kampf, sollte man die Spinne verlassen und dieser dann direkt acht Hühnchen „reinwürgen“, um ihre Gesundheit etwas zu verbessern (wie die USA in Guantanamo 😕) „Symbiosieren“ Sie dann aber gleich wieder hinein, denn es gilt dem Weg zu folgen. Im Raum mit dem Wassergraben muss man dann schnell die weiterführende Tür aufbrechen, denn im dahinterliegenden Raum kommen direkt einige Gegner durch die Decke. Bekämpfen kann man diese allein mit der Spinne nicht, weshalb man direkt nach dem Durchbruch zur nächsten Tür muss, hinter welcher man dann zwei Eiserne Jungfrauen trifft, die die Angelegenheit regeln. Verlassen Sie daher die Spinne und ziehen Sie die Kreaturen bei ernsten Verletzungen ins Lager zurück, wo sie sofort mit Hühnchen gestopft werden!
Anschließend geht es dann mit einer Jungfrau weiter bis zu einem großen Raum voller Indy-Fallen.

Hier gilt es wieder einfach direkt den Raum zu durchqueren, so dass die hereinbrechenden Helden von der „Indy-Lawine“ niedergemacht werden.



Einige Meter dahinter kann man dann einige nette Imps befreien, die man dann aber flink aufnehmen muss, damit sie nicht etwas direkt auf dem Weg zum Herz in die Indy-Fallen laufen.
Bauen Sie nun den Dungeon weiter aus und vor allem das Gold ab. Gleichzeitig buddelt man sich Richtung Osten vor. Orientieren Sie sich dabei am nahen Fluss, der direkt zum offen gelegenen gegnerischen Lager führt.
Graben Sie sich hier so weit wie möglich vor, damit abgeworfene Kreaturen direkt den Feindkontakt suchen. Mit den beiden Jungfrauen sollte man nach mehreren Angriffen den Gegner problemlos niederzwingen können, so dass man alsbald per Symbiose in den gegnerischen Dungeon eindringen und dort das Dungeonherz attackieren kann.
Sobald dieses vernichtet wurde wird man Brücken bauen können und im Bereich des gegnerischen Dungeons zahlreiche Spinnen und Teufler erobern können. Das ist auch wichtig, da man alsbald einen Schwung Helden niedermachen muss, der mitten im gegnerischen Dungeon aus dem Heldentor springt. Achten Sie penibel darauf keine Kreatur zu verlieren!
Dank Brücke kann man sich danach im Osten über die Lava zur nächsten Tür aufmachen. Dahinter findet man einige schwache Gegner und einen langen, leeren Gang, der zur westlichen Seite führt. Achten Sie hier jedoch darauf, dass scheinbar beim Pflastern ein Angriff der Helden direkt bei Ihrem Dungeonherz ausgelöst wird!
Hinter dem langen Gang findet man dann neben einem Heldentor auch zwei Level-Steigern-Speziale, die man zunächst aber am besten noch unangetastet lässt.



Buddeln Sie sich lieber erstmal zum Goldfeld in der Mitte durch, das durch einige Zwerge bewacht wird, die man jedoch recht mühelos niederkämpfen kann.
Da die Goldversorgung so zunächst mal gesichert ist und man die Kreaturen in Ruhe trainieren lassen kann, sollte man speichern und sich auf weitere Vorstöße einrichten.
Brechen Sie dazu zunächst die Tür im Westen auf und ringen Sie die zahlreichen Ritter dahinter nieder.
Weiterhin gilt es möglichst keine Verluste zu erleiden, weshalb man im Zweifel stets alle Kreaturen in den Kampf beordern und auch regelmäßig speichern sollte!
Sie kommen dann alsbald zu einem breiten Gang mit einigen Seitentüren, die neben Helden auch

zahlreiche Drachen und Kreatur-Wiederbeleben-Speziale einbringen und daher direkt untersucht werden sollten.
Danach bricht man die magische Tür gen Osten auf und erobert die dahinterliegende Bibliothek, die man dann sofort ausbaut und mit allen verfügbaren Kreaturen bestückt, womit man sehr schnell die gesamte Forschung abschließen kann.
Ärgerlich ist hier der unvorhersehbare Angriff einiger Helden auf Ihr Dungeonherz. Werfen Sie den Angreifern schnell und energisch starke Kreaturen entgegen!
Danach sollte man dann die Handwerkskammer möglichst massiv ausbauen, damit man sich mit dieser das nötige Gold sichern kann, dass einem leider durch die begrenzten Goldvorräte bald fehlen wird.
Hinter der Bibliothek findet man dann nochmal einige Kreaturen, die eine letzte Verstärkung vor dem finalen Kampf darstellen. Kümmern Sie sich nun vornehmlich darum, dass die Handwerkskammer genügend Indy-Fallen und magische Türen abwirft, so dass man das Training der Kreaturen bezahlen kann.
Da der Gegner den gesamten südlichen Bereich mitsamt den dortigen Gold- und Diamanten-Feldern besitzt, sollte man sich einfach genügend Zeit nehmen um wirklich alle Kreaturen auf Level 10 zu bringen und vorerst nicht weiter vorrücken, so dass man sich ganz auf die Handwerkskammer verlassen muss.
Hat man aber erstmal alle Kreaturen fertig trainiert und eine Goldmenge von mindestens 50.000 angespart, kann man im Osten den Durchbruch wagen. Sammeln Sie hier dann unbedingt alle Kreaturen und bauen Sie am besten ne Brücke übers Wasser, so dass Sie die Flagge ohne Kosten weiter ins gegnerische Gebiet setzen können. Da der Gegner auch massiv mit Blitzen gegen Ihre Imps vorgeht, sollte man die Brücke direkt so weit nach Westen bauen wie möglich.
Zunächst muss man aber meist erstmal den schwersten Kampf bestehen, denn der Gegner wird auch alle Kreaturen zusammenziehen und vor allem gegnerische Vampire stellen hier eine enorme Gefahr dar!
Achten Sie unbedingt auf die schwächeren Kreaturen, die man öfter mal heilen muss, sonst nimmt der Bestand zu stark ab! Verliert man eine starke Kreatur wie Drache, Teufler oder Eiserne Jungfrau, sollte man diese möglichst schnell per Extra wiederbeleben und sofort in den Kampf werfen.
Rücken Sie dann allmählich gen Westen vor, wobei nach und noch nur noch einzelne Gegner angreifen werden. Versuchen Sie daher öfter mal mit einem Imp gegnerische Schatzkammern zu erobern, so dass man die kostspieligen Heilungen weiter fortsetzen kann, die recht wichtig sind, damit auch eine brauchbare Zahl an Kreaturen zum gegnerischen Dungeonherz vordringen kann…

Level 15: Belial



Arbeiten Sie sich zunächst nach Süden vor, wo man nach Westen hin neben einer Handwerkskammer auch einige Skelette findet, die erste brauchbare Truppen abgeben, die man aber auch benötigt um die ersten Angreifer abzuwehren, die den weiteren Weg zum großen Goldfeld im Südosten verteidigen.
Lassen Sie bei diesem dann erstmal die äußere „Kruste“ wegbuddeln, so dass man die Wände um den Kern verstärken und so gegen eindringende Helden sichern kann.
Wichtig ist aber auch das Sichern nach Osten hin, denn von dort werden die Angreifer überhaupt erst kommen!
Versuchen Sie sich den Helden so lange wie möglich zu entziehen, damit man die eigenen Kreaturen trainieren kann, denn alle Stellen wird man eh nicht absichern können, so dass die Gegner später auf jeden Fall in Ihren Dungeon vordringen werden!
Wichtig ist es daher erstmal die Hühnerfarm auf volle Effektivität zu bringen, denn Sie wird eine stattliche Zahl an Monstern versorgen müssen. Lassen Sie daher die Wände verstärken und bauen Sie überall Türen ein.
Sobald die Helden dann den Durchbruch geschafft haben, meist nahe der Kartenmitte aus Nordosten her kommend, sollte man diesen Weg erkunden, die erste Welle niederkämpfen und dann den Gang mit einigen Fallen ausstatten, denn es werden noch weitere Helden kommen, da man im Norden einen seltsamen leeren Dungeon finden wird!
Setzen Sie hier ruhig Indy-Fallen ein, denn mangels Friedhof und Gefängnis wird man aus den Helden eh keinen Profit ziehen können!
So lange es im Norden ruhig bleibt, sollte man sich nach Süden hin orientieren und auch stets ein wachsames Auge auf die Imps haben, die hier allzu gerne Türen aufbrechen, die sie besser nicht sollten!
Gehen Sie hier nur langsam vor und sichern Sie eroberte Bereich öfter mal mit einer Tür ab, so dass die Imps nicht unkontrolliert vordringen und so in Fallen verenden oder direkt alle Gegner auf einmal anlocken.
Orientieren Sie sich zunächst am besten gen Osten, wo man das wichtige Diamanten-Feld inmitten eines Lavasees findet.
Mit dessen Hilfe sollte man dann alle Finanzprobleme vergessen können und alle Kreaturen trainieren oder arbeiten lassen können, wenn sie denn schon Level 10 erreicht haben. Rücken Sie dann Richtung Osten vor. Sie finden hier nahe der Kartenmitte ein Dungeon-Spezial, eine Hühnerfarm und den wichtigen Heilen-Zauber!



Im Osten findet sich auch hinter dem großen Lavasee eine Gruppe Bogenschützen wieder, die die letzten wichtigen Eroberungen verteidigen. Kämpfen Sie sich im Osten zunächst hinter der magischen Tür bis zum Gefängnis durch. Danach rückt man in die südöstliche Nische vor, wo man neben einiger Geister auch einen Level-6-Vampir findet, der Ihre Truppe direkt enorm verstärkt. Schließlich bleibt dann nur noch der Bereich im Nordosten, wo man neben einem weiteren Diamantenfeld, zahlreichen großen, aber leeren Räumen auch das stark bewachte gegnerische Dungeonherz findet. Gehen Sie hier unbedingt sehr vorsichtig vor, denn jede offensive Aktion kann hier nun schon zum Auftauchen der finalen „Kampfgruppe“ um den Avatar führen.
Erobern Sie daher am besten nur die Räume, verkaufen Sie diese und ziehen Sie Ihre Imps daher nach Möglichkeit wieder zurück, was am besten funktioniert, wenn man diese weiterhin am Diamantenfeld im Süden schürfen lässt.
Da der gegnerische Ansturm wirklich massiv wird, sollte man sich unbedingt durch zahlreiche Fallen schützen. Um den Weg der gegnerischen Truppen vorhersagen zu können, empfiehlt es sich durchaus zunächst zu speichern, den Angriff auszulösen und dann das Savegame zu laden.



Pflastern Sie vor allem in den Gängen ruhig eine Falle hinter die Nächste oder setzen Sie direkt gleich einige Indy-Fallen, die immer noch am schnellsten aufräumen. Bei den großen Räumen im Norden, wo die Gegner einfach so (ohne Heldenportale) erscheinen, ist es natürlich weniger effektiv hier Fallen zu setzen, kann aber lustig sein, wenn man beispielsweise eine „Mauer“ aus Indy-Fallen errichtet, der garantiert keiner entkommt, wenn man diese alle (nahezu) gleichzeitig auslöst.
Wichtig ist es vor allem, dass man die Angriffsteams zerpflückt, stoppt oder am besten einfach direkt ausschaltet, denn direkt hinter den ersten Trupps kommt auch der Avatar mitsamt einiger Ritter heran. Lassen Sie diese am besten auch erstmal einige Fallen testen und sammeln Sie alle Truppen an einem Ort um ihm diese dann entgegen zu senden.
Dank genügend finanzieller Mittel sollte man selbst bei suboptimaler Truppenstärke und Fallenausbau recht gut zum Sieg kommen, denn man kann hier massiv mit Blitz- und Heil-Zaubern nachhelfen.
Ist der Avatar samt den Rittern aber erstmal besiegt, gilt es dann aber noch das gegnerische Dungeonherz zu vernichten, dass nochmal von recht starken Kräften verteidigt wird und schließlich

die letzte Hürde vor dem totalen Sieg darstellt! Belohnungen gibt es hier erwartungsgemäß aber keine..!

Text	A. Neumann (2005)
Screenshots	A. Neumann (2005)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/dungeonkeeperdeeperdungeons2?rev=1497787467

Last update: **2017/06/18 12:04**